
VIRTUAL BOY™
SPACE SQUASH
PEATRON
スペース スカッシュ
VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、㈱ココナッツ ジャパン エンターテイメントの、バーチャルボーイ専用カートリッジ「スペース　スカッシュ」をお買い求め頂きまして、誠にありがとうございました。
ます、ご使用になる前に、別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整を行った上、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、「注意書」と、この「取扱説明書」は再発行出来ませんので大切に保管して下さい。

《ご注意》

本ゲームは、電池切れになったり、リセットコマンドを使用したり、電源を切ってしまうと、ハイスコアなどのデータは全て初期状態に戻ってしまいます。

もくじ

1 ゲームをはじめる前に

まず、「スペース　スカッシュ」のカートリッジを、バーチャルボーイ本体に差し込み電源を入れます。正しく入っていれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音がなり、しばらくすると「写真1」の画面がバーチャルボーイ画面に表示されます。

〈写真1〉

写真1が表示されてから、約4秒ほどしてから、Ⓐボタンか START ボタン等を押すと、「写真2」のような、「目の幅調整画面」に切り替わります。
ここで、バーチャルボーイ本体上部にある「目の幅調整ダイアル」を回し、必ず、画面の4すみにあるVBマークが見える状態にあわせて下さい。
（希に、4つ見えない場合がありますが、その場合でも、最低3つのVBマークが見えるようにあわせて下さい。）



〈写真2〉
このように、4すみのマークが見えるように調整して下さい。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読み下さい。



次に、調整が終了したら、Ⓐボタンを押して下さい。
「写真3」のような、「オートマティックポーズ設定画面」が表示されます。
L・Rいずれかの✚ボタンの上下で、カーソルが移動し、ON・OFFの設定が選べます。
ここでいずれかの項目を選択しⒶボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。



〈写真3〉

※オートマティックポーズをONに設定すると、ゲーム中20分間以上PAUSEをかけずにゲームを続けた場合、次のステージに進む瞬間等に、自動的に、『写真4』のような、メッセージ画面が表示されます。この画面が出た場合には、必ず、適度な休憩をとり、目や体を休めるようにして下さい。
適度な休憩を取ったら、STARTボタンを押して下さい。
ゲームを再開することが出来ます。

〈写真4〉

※オートマティックポーズの時間はあくまでも、目安です。
ゲーム中は、必ずPAUSEをかけて、適度な休憩を取るようにして下さい。

※PAUSEをかけた場合に、役物や障害物の一部が消えることがありますが、これはゲームの性質上であり、故障ではありません。
PAUSEを解除すれば元に戻ります。



オートマティックポーズを決定すると、タイトル画面（『写真5』）へ切り替わります。

〈写真5〉

タイトル画面では、STARTボタンを押すと、ゲームへ。
SELECTボタンを押すと、簡易メニューが現れます。
簡易メニューでは、L·Rいずれかの✚ボタン上下で、GAME START・TRAINING・CONFIG MODEのいずれかを選択し、Ⓐボタンで選択します。
（CONFIG MODEはP.16を、TRAININGに関してはP.22をご覧下さい。）

タイトル画面で、PRESS STARTと表示されているときに、STARTボタンを押すか、簡易メニューで、GAME STARTを選択し、Ⓐボタンを押すと、簡単なストーリー紹介が表示され、Ⓐボタンを押すと、続けてエリアマップの表示画面に切り替わります。主人公ビートロンが、スタート地点のステージの上に移り、Ⓐボタンを押すと、「写真6」のような、**VS**画面に切り替わります。

ここでは、L✚ボタンの上下で、ビートロンの下に表示されているチャージ技の種類を変更することができます。
チャージ技を選択したら、Ⓐボタンを押すことにより、ゲームを再開することが出来ます。



（写真6）

2 ストーリー

地球がある銀河系から、う〜んとう〜んと離れたアニマル星。
この世界は、周辺でも唯一のどかな星で、
いっつも、平和な日々が続いていました。

しかし、そんなある日のことです。

アニマル星からちょっと出て、二件先のコンビニ星を曲がった角にある
デビルビルビル星から、宇宙盗賊ナイトメア団という集団が
やってきて、アニマル星中に、突然不思議な基地を建設してしまったのです。

たまりかねたアニマル星の酋長「アニマル4126世」は、
宇宙の警備団体、「ビーレンジャー」に向けて緊急信号を発信したのです………。

ストーリー

「ふわぁ、今日ものどかだなぁ。」
と、一人陽気に日焼けをするビーレンジャーの一員であるあなたのもとに、突然、
「ピーピピ。ピーピピ。ピ。ピーピーピ………」と、無線が。
「き、緊急信号だ!! ど、どこだ？ ア、アニマル星？」

あなたは、愛機ビートロンに飛び乗り、アニマル星に建設された
ナイトメア団の秘密基地に乗り込んでいきました。

そして、その基地で見たものは、なんと、スカッシュのコートだったのです。

「ふふふ。来たな！ ビートロン！
俺たちを倒したければ、このスカッシュで勝負だ!!」

こうして、ビートロンの戦い（？）は始まるのでした。

3 操作方法



L＋ボタン

〈ゲーム中〉
自機キャラクター「ビートロン」を上下左右に移動させます。
〈その他〉
カーソル選択移動させます。

SELECTボタン

ゲーム中ポーズ時に押すことにより、視差調整を行うことが出来ます。
また、タイトル画面でメニューを表示します。

STARTボタン

〈ゲーム中〉ポーズをかけ、一旦ゲームを中断します。
〈その他〉ゲームスタート時に使用します。

Lトリガーボタン
Rトリガーボタン

チャージ技を使用できます。（但し、パワーゲージが最大の場合のみです。）

R✚ボタン

《ゲーム中》左…左打ち　上…上打ち
右…右打ち　下…パワーゲージのチャージをします。
《その他》マップ画面でカーソル移動させます。

Ⓐボタン

カーソル部分の選択決定をします。

Ⓑボタン

選択のキャンセルを行います。

※ゲーム中、Ⓐ＋Ⓑ＋SELECT＋STARTでリセットかかかります。ご注意ください。

4 スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!

「スペース　スカッシュ」は、スカッシュとエアホッケーを取り入れたシンプルな内容、かつ、奥行きを最大限に活かしたアクションゲームです。

このゲームでは、立体空間の中でゲームを繰り広げることになりますが、この立体空間を1STAGEと呼び、4STAGEクリアする毎に、ボスキャラとの闘いとなります。
また、ボスキャラの後には、得点を稼ぎまくるボーナスステージも用意されています。
更に、本ゲームでは、4STAGE＋ボスステージ＋ボーナスステージの、合計6STAGEで、1エリアとなります。

スペース　スカッシュでは、1エリア終了ごとに、次のエリアを選択することができ、エリアの選択によって、ステージ構成も変わりますから、プレイヤーによっては、苦手なステージパターンが続いたり、逆に得意なステージパターンが続くこともあります。
全部で、4エリアをクリアーすると、エンディングとなり、その中のステージバリエーションは、ボスとボーナスを除き、全部で60ステージのバリエーションが用意されています。

具体的には、向かってくる弾(サイコボール)を打ち返し、相手の陣にたたき込めば、ワンポイント先取となり、1STAGE※3ポイント先取で、次のステージへと向かうことになります。

その他、ゲーム中にはステージによって横長のステージや縦長のステージ、正方形のステージなど、さまざまなステージが用意されています。これらのステージは、敵キャラの性格とあわせて癖付けされています。
また、アイテムボックスや、障害物などが、ステージの特徴を盛り上げています。

ゲーム中、弾を真正面から受けると、失神してしまい、一定時間身動きがとれなくなり、更に♥マークが一つ減ってしまいます。
全部の♥マークがなくなると、1ポイント取られてしまいます。

さあ、あなたも白熱しまくること間違いなしの
スペース　スカッシュの世界を体験してみて下さい。

※CONFIG MODEで変更することが出来ます。

5 ゲーム画面構成について

《通常ゲーム画面》



スペース　スカッシュでは、基本的には、L✚ボタンの上下左右で、自機キャラ「ビートロン」を動かし、R✚ボタンの上・左右で、サイコボールと呼ばれる弾を打ち返します。
また、状況を見ながら、R✚ボタンの下を押すことにより、パワーゲージの部分のパラメータをためていくことができ、最大までゲージをためると、チャージ技の名称が表示され、LトリガーかRトリガーボタンを押すと、チャージ技を使用することが出来ます。
但し、チャージ技はタイミングをはかって使用しないと、逆に自分を追い込むことにもなってしまいます。

その他、ステージによっても異なりますが、画面の四方にはアイテムボックスと呼ばれる箱が設置されています。

サイコボールを使ってボックスにボールを当てると、中からアイテムが飛び出してきます。
うまく拾って、ゲームをスムーズに進めて下さい。

〈ボスステージ〉

ボス面では、うまく敵の弱点にボールを当ててボスライフを減らしていき、全てのライフを消費させると、クリアーとなります。

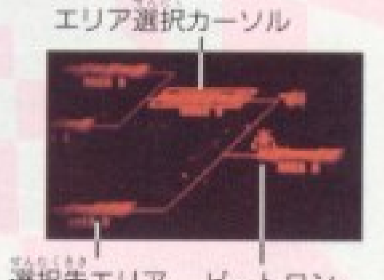
※ボスステージでは、ボールを打ち返せないか、ダメージを受けてビートロンがやられてしまうと1ミスとなります。ミスマークが埋まってしまうと、GAME OVERとなってしまいます。

※ミスの数は、マッチ数によって変化します。
CONFIG MODEでMATCHを変更すると、ミスの回数も変更されます。



〈エリア選択画面〉

ゲームがある程度進むと、エリアの選択をしなくてはなりません。
L·Rいずれかの✚ボタンの上下で選択先エリアを選んで、Ⓐボタンで決定します。



6 チャージ技について

チャージ技は、以下の4種類が用意されており、各ステージ開始前に、L✚ボタンの上下の選択により、設定することが出来ます。

「シュートボール」……通常のスピードの倍の速度のスマッシュを相手陣地にたたき込みます。
(敵によっては打ち返してくることもあります。)

「ホーミングボール」…相手に対して飛んでいく、誘導スマッシュです。

「シールド」…………味方陣地全てに一定時間シールドを張り巡らせます。

「スピード」…………自機キャラの移動スピードを一定時間最大値にします。

チャージ技は、ゲーム中、R✚ボタンの下を押し続けることにより、パワーゲージにため込んでいき、パワーゲージが最大になった際に、パワーゲージの部分がチャージ技の表示に変わり、LトリガーかRトリガーボタンにて、チャージ技を使用することが出来ます。

これらのチャージ技は、相手の敵キャラのチャージ技や性格、ボスキャラクターの種類により、選択を考える必要があります。

7 コンフィグモード(CONFIG MODE)について

本ゲームでは、以下の6項目を変更することが可能です。
コンフィグモード(CONFIG MODE)には、タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、簡易メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、✚ボタンの上下にて、CONFIG MODE を選択し、Ⓐボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。
変更は、L･Rいずれかの✚ボタンの上下で変更箇所の項目を選択し、左右で変更します。Ⓐボタンでコンフィグモードを抜けます。

LEVEL ……………………EASY / NORMAL / HARD

ゲームの難易度です。EASYでやさしく、HARDでむずかしめに設定することが可能です。(初期値はNORMAL)

BGM ……………………ON / OFF

BGMの有無を選択します。(初期値は、ON=BGM有)

BACK……………………A TYPE / B TYPE / C TYPE

ゲーム中の周りの壁フィールドのグラフィックを変更します。グラフィックの変更によって、ゲームは変化しませんので、好きなグラフィックを選んでゲームを行って下さい。

（初期値は、A TYPE）

MATCH ………………2 / 3 / 4 Point

ゲーム中のマッチ（セット）数を最高何マッチにするか選択します。（初期値は、3Point）

CONTINUE…………3 / 5 / 7

CONTINUEの選択回数を３．５．７回の中から選択します。また、CONTINUE回数は、ゲーム中に登場するアイテムによっても、増加させることは可能です。（初期値は、３回）

※コンティニューの最大数は９回までです。

BRIGHTNESS……DARKLE(暗め)/MIDDLE(普通)/BRIGHT(明るめ)

画面全体のトーンを若干変更できます。（初期値は、MIDDLE）

8 アイテムについて

フィールド内のスミッコにちょこんと設置されている不思議な箱。
これは「アイテムボックス」と言い、サイコボールをぶつけることによって
秘密のアイテムが飛び出してきて、ピートロンを助けてくれます。

「CONTINUE+1」…………そのものずばり、コンティニュー回数が1回増えます。
但し、コンティニューの最大ストックは、9回までです。

「BREAK BLOCK」……フィールド内のブロックを一瞬にして破壊します。

「FULL CHARGE」……パワーゲージを一瞬で、最大にします。

「BONUS POINT」……ボーナス得点が加算されます。
しかし、ボーナス得点の点数は秘密です。

「HP FULL」…………………ピートロンの♥マークを回復させます。

「MAX HP+1」…………ビートロンの最大♥数を1つ増やします。
但し、♥マークのストックは最大8個までです。
また、ストックされた♥数はGAME OVERまで有効です。

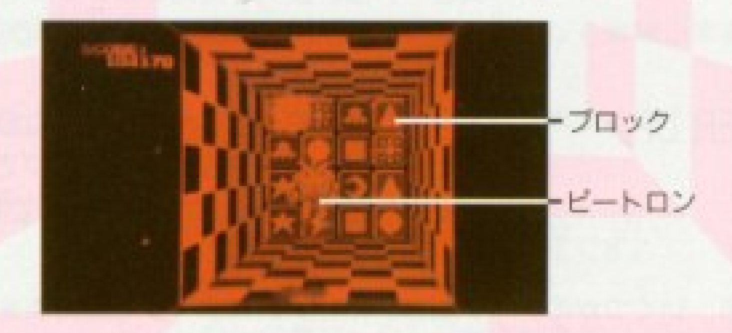
「SPEED UP」…………ビートロンの動きを速めます。
スピードは、最大5段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

「POWER UP」…………ビートロンの打ち返し威力が強くなります。
スピードは、最大6段階までアップできます。
また、GAME OVERになるまで有効です。

このうち、いくつかのアイテムは、ボーナスステージで高得点をマークすることによって得ることも出来ます。

9 ボーナスステージについて

ボスを倒したほんのひとときさ。
ビートロンには、ボーナスステージに挑戦してもらいます。
サイコボールを絵の描いてあるブロックに当てるだけで、得点がもらえてしまうという不思議なステージ……….。
しかも、全部壊せば、ボーナス得点に加えて、アイテムまでもらえてしまうお得なステージ……….。
さあ、ここぞとばかりにどんどんブロックを壊して得点を稼いで下さい。



ボーナスステージは、中央にある16枚の壁ブロックを壊すだけのステージです。弾は、選択した難易度によって変化しますが、ブロックに当てて破壊すれば戻ってきます。タイミングを図って、少ないボールで、ブロックを破壊して下さい。

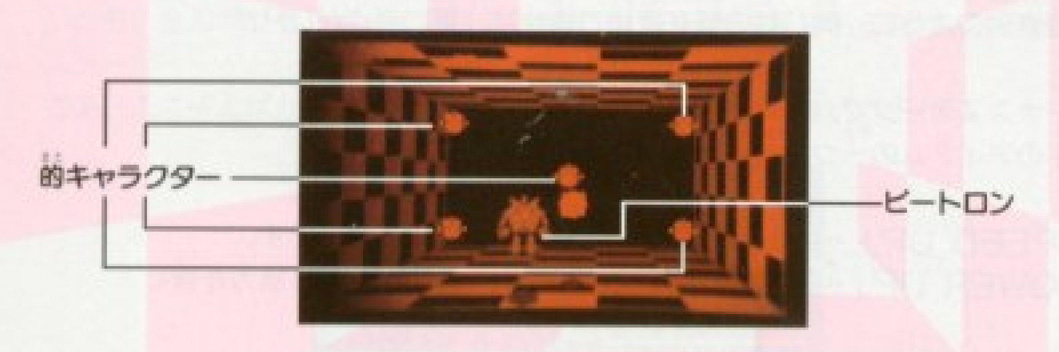
神経衰弱のように、同じ絵の壁を連続で壊せば、更に得点がUP//

ボーナスステージで、高得点をマークすると、
以下のアイテムの一つを入手することができます。

「SPEED UP」……ピートロンの動きが一段階速くなります。
「POWER UP」……ピートロンのサイコボールの打ち返し威力が強くなります。
「LIFE UP」…………ピートロンの最大♥マークを一つ増やします。
(但し、♥マークは8個以上は増えません。)

10 TRAINING(練習)モードについて

タイトル画面で、SELECTボタンを押すことにより、簡易メニュー「GAME START・TRAINING・CONFIG MODE」の項目が表示され、✚ボタンの上下にて、TRAININGを選択し、Ⓐボタンを押すと、本モードに入ることが出来ます。



TRAININGモードに入ると、まず、操作方法の説明が出てきた後、Ⓐボタンを押すと、トレーニングゲームに入ります。

トレーニングゲームは、操作方法の練習です。
4すみと中央に構える5匹の的キャラクター「フグノスケフグタローズ」に当てるだけのゲームです。

サイコボールは、30個用意されていますので、一つ一つのボールを正確に打ち返して、フグノスケフグタローズのいずれかのキャラクターに当てて下さい。
ゲームが終わると、HIT RATE○○% と表示されます。

このHIT RATEは、フグノスケフグタローズに当たった数により変動します。
なるべく、高いパーセンテージを目指して頑張って下さい。

11 障害物について

「カッペー」（耐久ブロック）

ある時は、フィールド内に設置され動かずに……。そして、ある時は法則にしたがって動き、ビートロンの邪魔をしたり……。またある時は、隠れてゲームの展開を盛り上げるその姿は、単なる耐久ブロックなのでした……。

「グルグール」（重力せんぷう機）

フィールドをぐるぐる周りながら、サイコボールの邪魔をしてきます。
調子のいいときは、フィールド内を自らぐるぐる周りながら動いたりもします。

「タッケー」（タケノコ型せんぷう機）

タケノコのように、地中や天井から突然生えてきては、サイコボールの動きの邪魔をしてくる……。こいつの正体は、やはり宇宙版タケノコなのでした……。

「ニコニコニコ介」（ニコニコマーク）

常にニコニコしながら、フィールド内を飛び回るザコ。当人達は、ビートロンを助けているつもりらしいが、どうみても、単なる邪魔モノでしかない……。

その他にも、秘密基地には、いろいろな障害物が存在します。
他の障害物は、あなた自身の目と腕で見つけて下さい。

12 ナイトメア団

宇宙盗賊ナイトメア団……。
今回、ビートロンが戦う相手は、このモノ達だ!!

《ザコキャラ４人衆》

「メタBE」
……見た目はビートロンと同じようだが……。

「パオZOO」
……とにかく威力と体力は凄まじい。でも、その体形ゆえに……。

「ラビーX」
……まるでウサギのようなすばしっこさ。
こいつに勝つには、あのチャージ技しかないかも!?

「バドLEE」
……ザコキャラ４人衆のリーダー。
さすがにリーダーだけあってなかなか手ごわい。

〈ナイトメア団4大将〉

「スネィQ」

……体をくねくねとさせながら門の前にはばかり、プレイヤーの行く手を阻止する。
自称硬派と言うだけあって、ものによる攻撃はない。が、しかし、弱点は……？

「コモREE」

……分身をし、8体に分かれているときは♥は一切減らない、忍者のようなやつ。
しかし、その分身も叩きまくれば……。

「モンキDK」

……テナガザルが変化したのかのように、自らの体を使って攻撃を仕掛けてくる。
腕ばかりに気を取られていると……。

「？？？？？？？」

……ナイトメア団の4大将のリーダーで、ナイトメア団のボス。
その姿を見たものはいない……。
はたして、あなたは、このボスまでたどり着けるか？

13 コンティニューについて

スペーススカッシュでのGAME OVERは、以下の2種類のみです。

・ボスに負けてしまった。
・相手に＊3点取られてしまった。

しかし、スペーススカッシュでは、回数制限はあるものの、コンティニュー(ゲーム継続)をすることが出来ます。

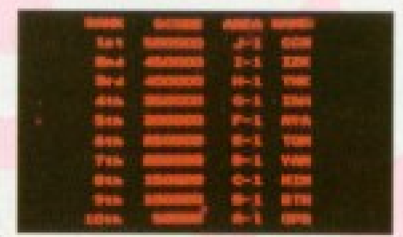
コンティニュー画面で、「はい」を選択すると、そのステージの始めからゲームをやり直すことが出来ます。

しかし、コンティニュー回数を使いきってしまうか、コンティニュー画面で、「いいえ」を選択すると、GAME OVERになってしまいます。

コンティニューは、最大9回までです。
ゲーム途中で、「CONTINUE+1」というアイテムをとっても、9回以上は、増えません。ご注意ください。

＊CONFIG MODE内で、MATCHの数を変更した場合、変更した数分の点を取られると、負けてしまいます。

14 ハイスコアエントリーについて



スペーススカッシュでは、一定の得点をマークすると、ハイスコアエントリー画面でアルファベット3文字の名前登録を行うことが出来ます。

名前入力は、L·Rいずれかの✚ボタンの上下左右で文字を選択し、Ⓐボタンで入力。Ⓑボタンで入力を一つ前に戻ることが出来ます。

3文字目で、Ⓐボタンを押すと、入力決定となります。

※ハイスコアエントリーの記録は、電源を切ってしまうと全て消えてしまいます。ご注意ください。

※コンティニュー画面でコンティニューを選択してしまうと、ハイスコアをマークしていても、得点は0に戻ってしまい、ハイスコアエントリーで登録できません。

15 ピートロン「必勝!! 虎の巻」

ゲームがうまい具合に進まない……。どうしたら良いのか分からない……。
そんな人の為に、簡単な必勝法をちょっとだけ教えてあげるよ……!!

1.相手のキャラ達もチャージ技を取得している。
相手のパワーゲージのところで、「ATTACK!!」と出たら要注意だ!!
2.ボスは、ボールをぶつけていくと変化をしてくる……。
また、どうしても倒せない。なかなか倒せないというときは、モノは試し！
チャージ技「ホーミングボール」を使ってみて下さい。するとほら……！
3.相手のキャラ達には、それぞれ特徴がある。
それぞれの特徴を掴んでしまえば、ゲームの展開がぐっと楽になるはずだ!!
4.どうしても勝てない。
そういうときは、選択のルートを変えてみてはどうでしょう？
エッ？ エリア Aから進めない……!? そ、それは、もっと練習してもらわないと…。
5.障害物をすり抜けるサイコボール!?
ごく稀に、ゲームが長引き、打ち返しが続くと、ボールの速度はグングンとスピードアップしていきます。
そこで、必殺のシュートを行うと、障害物をすり抜けることがあると言いますが……。
果たしてこの伝説のシュート、あなたは体験することができるかな？



株式会社ココナッツジャパン エンターテイメント
〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702
TEL 03-5276-7301